club hnostar

REVISTA 7 AGOSTO

MSX

300 PTAS.



COMO TERMINAR:
COZUMEL
Y EL CID
MAPAS

PERIFERICOS
PLOTTER PRN·C41

AULA MSX:
MÚSICA EN BASIC

OPINION: INFORMATICA, SOOTLAND, VIOLENCIA, TIME PILOT

En este número

COLABORADORES

Javier Dorado Romero
Fermín Iglesias Olmo
Antonio Devesa Seoane
Juan A. Lucena Aguilar
Joan Ensesa Marli
Erlanz Miguelez García
F.Javier Torreblanca Pérez

JEFE REDACTOR

Alvaro Tarela

DISEÑO Y FOTOCOMPOSICIÓN

Jesús Tarela

DIBUJOS Y MAPAS

Angel L. Tarela

REDACCIÓN

Jesús Tarela D.
Angel L. Tarela
Alvaro Tarela D.

EDITA

Club HNOSTAR

DIRECCIÓN, ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15080 SANTIAGO (La Coruña)
Tel. (981) 59 08 63

EDITORIAL

¿QUÉ HA OCURRIDO, SOCIOS?. EN ESTE MES APENAS HEMOS RECIBIDO NADA PARA LA REVISTA. ESTA REVISTA, QUE IBA A SER ESPECIAL, CUENTA CON MUY POCAS PÁGINAS;Y NO ES NUESTRA LA CULPA DE ELLO, SINO DE TODOS LOS LECTORES. SABEMOS QUE DURANTE EL MES DE JULIO LA MAYORÍA DE LOS SOCIOS ESTÁN DE VACACIONES,PERO PODRÍAIS AVISAR. ESPERAMOS QUE CUANDO REGRESEMOS DE NUESTRAS MERECIDAS VACACIONES APAREZCAN ANTE NOSOTROS GRAN CANTIDAD DE CARTAS,SOBRE TODO CON VUESTRAS COLABORACIONES.

TAMBIÉN HA BAJADO EL NÚMERO DE SOCIOS QUE SUELEN COMPRAR LA REVISTA. OS AGRADECERÍAMOS QUE SOLICITÁSEIS LA REVISTA ANTES DE QUE SALGA, PUES SIEMPRE SE AGOTAN.

UNA VEZ DICHO TODO ESTO, PUES TENÍAMOS QUE DECIRLO, PASAMOS AL CONTENIDO DE ESTE NÚMERO DE LA REVISTA. OS TENEMOS PREPARADO UN COMENTARIO Y MAPA SOBRE COZUMEL;EN EL SIGUIENTE NÚMERO DE LA REVISTA OS COMENTAREMOS LA SEGUNDA PARTE DE ESTE GRAN JUEGO. TAMBIÉN NUESTRO HABITUAL COLABORADOR, COMO LO ES JAVIER DORADO, NOS HA PREPARADO,PARA LA SECCIÓN OPINIÓN, UN PEQUEÑO RELATO SOBRE LUÍS Y LO QUE SERÁ EL FUTURO DE LOS VÍDEO-JUEGOS.

FALTAN ALGUNAS SECCIONES, PERO OS ENTREGAMOS EL CUADERNILLO DE CARGADORES, QUE OS SERÁ DE GRAN AYUDA PARA ACABAR VUESTROS JUEGOS.ESPERAMOS TODA VUESTRA COLABORACIÓN.



COZUMEL

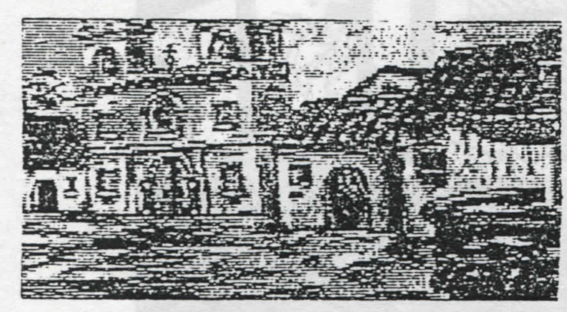
En este número de la revista empezaremos con el comentario de este juego conversacional. En este primer comentario daremos trucos y os ofreceremos el mapa del juego. En este número, el autor del artículo nos deja el juego de nuestras manos, no nos dice como acabarlo. Pero en el próximo número ya tendremos la solución del juego. Y ahora ahí os va el artículo que nos hizo Enrique Jiménez Raya.

CONSEJOS PARA COZUMEL.-

* Cuando queramos coger algo que está dentro de otra cosa, la palabra a usar es **SACAR**.

* Llamar a la puertas para demostrar nuestra educación puede ser de probecho.

* Necesitarás para la segunda parte luz; un quinqué, una botella y un chisquero son indispensables. Aunque el quinqué puede estar lleno de whisky o ron (los dos arden) es preferible que lo llenéis de petróleo y nunca se os ocurra encender el quinqué cuando éste está abierto.



* Para andar por la selva de la segunda parte necesitarás un par de botas que te puede suministrar el maestro si le damos ...

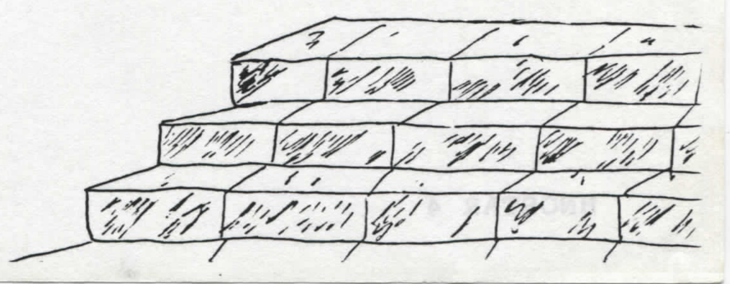
* La mujer en la segunda parte es indispensable, puesto que a ésta, el maestro le proporciona cierta cosa que nos hará mucha falta.Buscar la manera de que éste se la dé.



* Ciérrale los ojos a la momia (casi digo algo que no debía) para poder salir del templo. Para entrar en él tendrás que decir el nombre de este personaje:es la diosa del amor. Su nombre nos lo proporciona el profesor si le damos cierta cosa que nos da el cura.

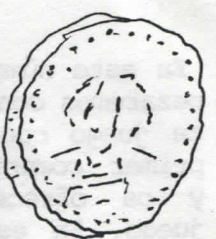
* Comer serpiente no es bueno. Antes de entrar en la tumba, asegúrate de que la serpiente esté muerta (matar siempre con la barra)Búscala en algún sitio del templo.

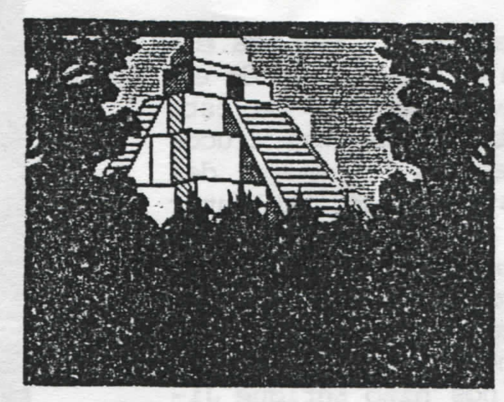
* En la casa del borracho podemos entrar de dos formas:

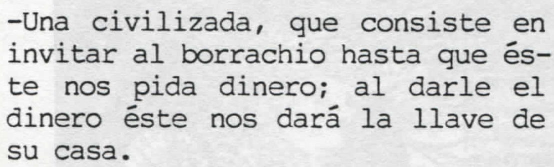










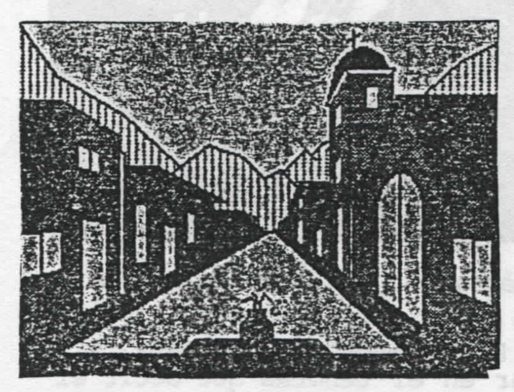


-Una civilizada, que consiste en invitar al borrachio hasta que éste nos pida dinero; al darle el dinero éste nos dará la llave de su casa.
-Otra forma consiste en **ROMPER LA CERRADURA CON LA BARRA**

* La barra es importante, se encuentra en la escuela (9)

* El dinero en la playa (1)

* Unos pantalones son indispensables (2)



* Con el bastón de cierto personaje lograremos hacernos amigos de él (3)

* Necesitaremos un anillo para hacer una cosita en la segunda parte (4)

MERCADO:

(5) Quinqué, chisquero, manta
(6) zapote, aguacate, botella (acordaos de la frase "pasa más hambre que un maestro de escuela")
(7) Munición, fusil, machete.

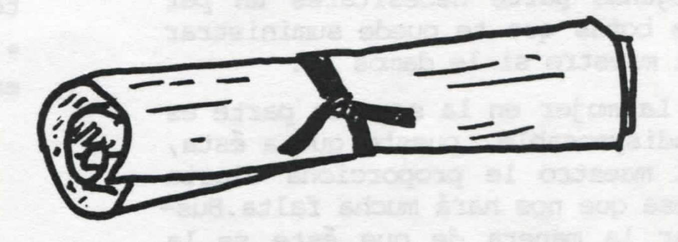
(8) Garrafa (puede que nos sea útil, pero sólo su contenido), vestido, camisa.

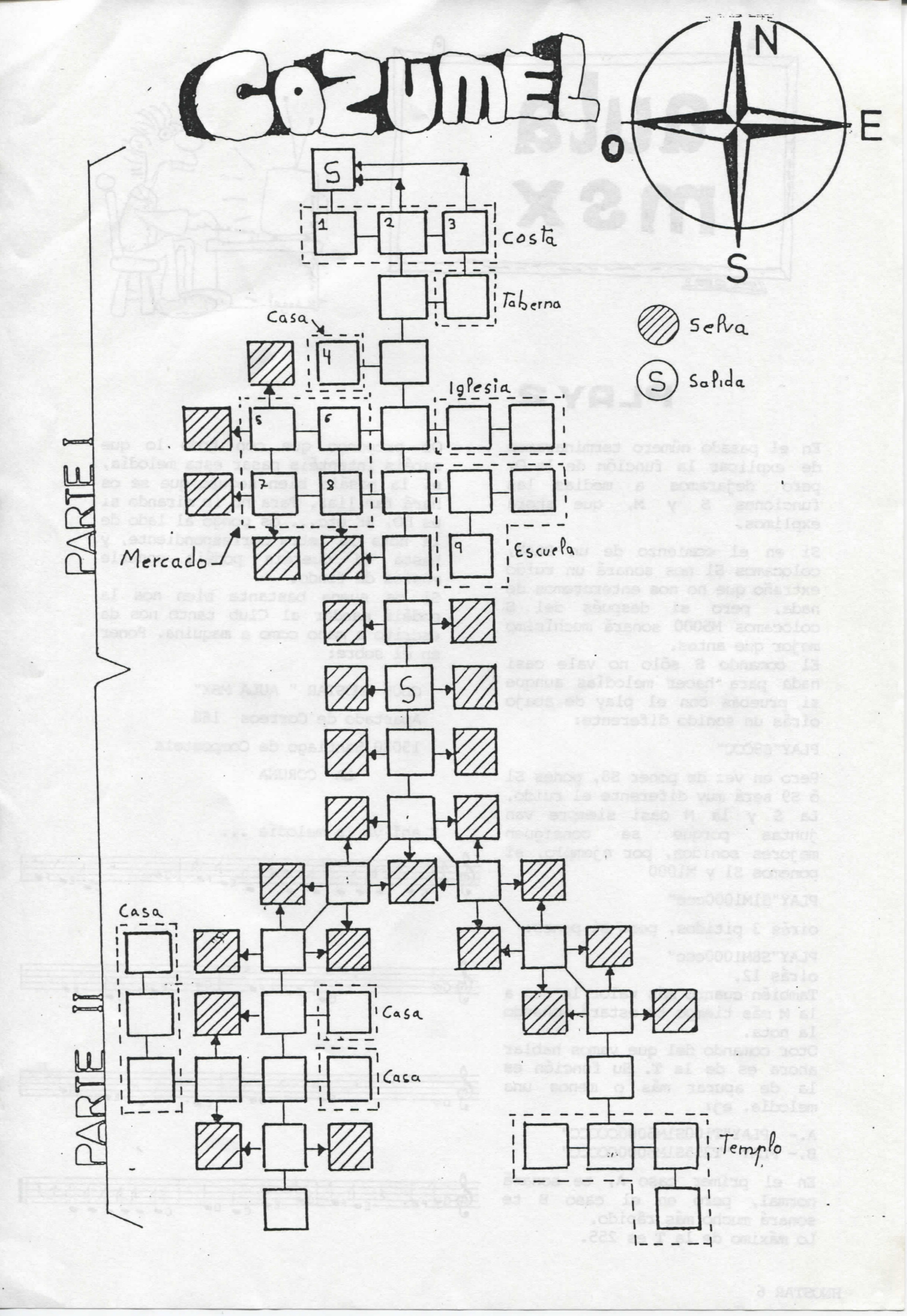
No os aclaro nada todavía de la segunda parte...

CONTINUARA...

Enrique Jiménez Raya






COZUMEL
N
O
E
S
Selva
S
Salida
S
1
2
3
Costa
Taberna
Casa
4
Iglesia
5
6
7
8
9
Escuela
Mercado
PARTE I
S
Casa
Casa
Casa
PARTE II
Templo





PLAY 2

En el pasado número terminaramos de explicar la función de la O, pero dejaramos a medias las funciones **S** y **M**, que ahora explimos.

Si en el comienzo de un PLAY, colocamos S1 nos sonará un ruido extraño que no nos enteraremos de nada, pero si después del S colocamos **M5000** sonará muchísimo mejor que antes.
El comando S sólo no vale casi nada para hacer melodías aunque si pruebas con el play de abajo oirás un sonido diferente:

PLAY"S8CCC"

Pero en vez de poner S8, pones S1 ó S9 será muy diferente el ruido.
La S y la M casi siempre van juntas porque se consiguen mejores sonidos, por ejemplo, si ponemos S1 y M1000

PLAY"S1M1000ccc"

oirás 3 pitidos, pero si pones:

PLAY"S8M1000ccc"
oirás 12.
También cuanto más valor le des a la M más tiempo te estará sonando la nota.
Otor comando del que vamos hablar ahora es de la **T**. Su función es la de apurar más o menos una melodía. ej:

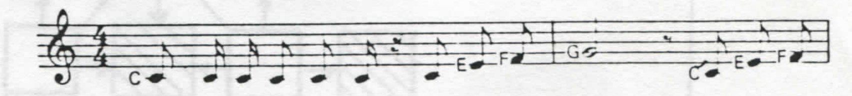
A.- PLAY"T100S1M5000CCCCC"
B.- PLAY "T255S1M5000CCCCC"

En el primer caso A, te sonará normal, pero en el caso B te sonará mucho más rápido.
Lo máximo de la T es 255.
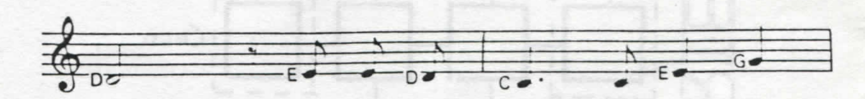
Os propongo que con todo lo que sabéis intentéis pasar esta melodía, si la pasáis bien seguro que se os hará familiar. Para no ir mirando si es DO, RE etc... os pongo al lado de la nota la letra correspondiente, y hasta si queréis podéis ponerle musica de fondo.
Si os suena bastante bien nos la podéis mandar al Club tanto nos da escrito a mano como a maquina. Poner en el sobre:

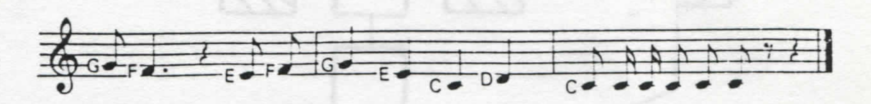
CLUB HNOSTAR " AULA MSX"
Apartado de Correos 168
15080 Santiago de Compostela
LA CORUÑA

Y ahí va la melodía ...

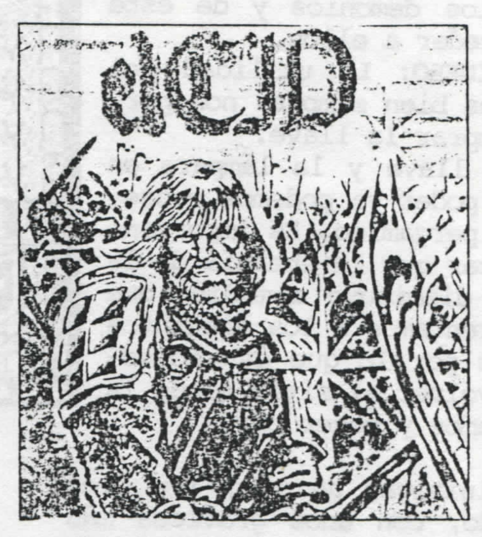








EL CID



El Cid es un videojuego muy apreciado por todos aquellos coleccionistas que gustan de tener en su programoteca los juegos más famosos del mundo del MSX.

Pero...¿Por qué **EL CID** es un juego tan importante? ¿Es acaso por sus maravillosos gráficos?Pues no. Sus gráficos son más bien simples y monocromos.

¿Es entonces por su melodía o su originalidad?. Pues tampoco, ya que carece de melodía y aunque es bastante original no es nada del otro mundo.

La respuesta la conocen todos aquellos que compraron el nº 41 de MSX-CLUB en mayo del 88, ya que en este número se publicó un supercargador que no sólo permitía las habituales opciones de vida y energía infinita, sino que además permitía redefinir el mapeado del juego y cambiar los textos que en el mismo aparece. El autor de este fantástico cargador se llama Willy Miragall. Con este cargador Willy convirtió un buen juego en un juego fantástico que entró en el libro de honor de los juegos MSX.

El juego en sí...

ARGUMENTO:

Corría el siglo XII cuando Don Rodrigo Díaz de Vivar, alias "El Cid", se enteró que las diabólicas fuerzas del mal habían abandonado un pergamino sobre la Tierra que en poder de malas manos y leído por malos ojos traerían muerte y destrucción sobre la faz de la Tierra.

Para evitarlo,El Cid debe encontrar el pergamino y entregarlo a dos hombres justos y sin pecado para que ambos destruyan el pergamino. Pero antes de llegar a este punto es necesario conseguir una serie de objetos y por un orden determinado, a saber:Lámpara, dinero, llave y pergamino.

El desarrollo del juego es tridimensional con gráficos en blanco y negro, bastante parecidos a LA ABADIA DEL CRIMEN, en lo que a calidad se refiere.

Durante su viaje, El Cid debe enfrentarse a una serie de adversarios:caballeros cristianos que desean medir sus fuerzas en torneo,musulmanes que atacan por razones obvias y seguidores del mal que desean impedir el éxito de la misión. Aunque derrotarles es bastante fácil, todas estas luchas restan energía (brío).al Cid. Para recuperarlo, El Cid puede emplear unas águilas que, repartidas por todo el mapeado, nos harán recuperar energía matándolas (que poco ecológico,¿no?) o bien puede hacer una visita a doña Jimena que en cierto punto del mapa nos aguarda con los brazos abiertos. A continuación doña Jimena ordenará a varias doncellas que se repartan por el camino para que hagan recuperar el brío al Cid cuando éste las encuentre.

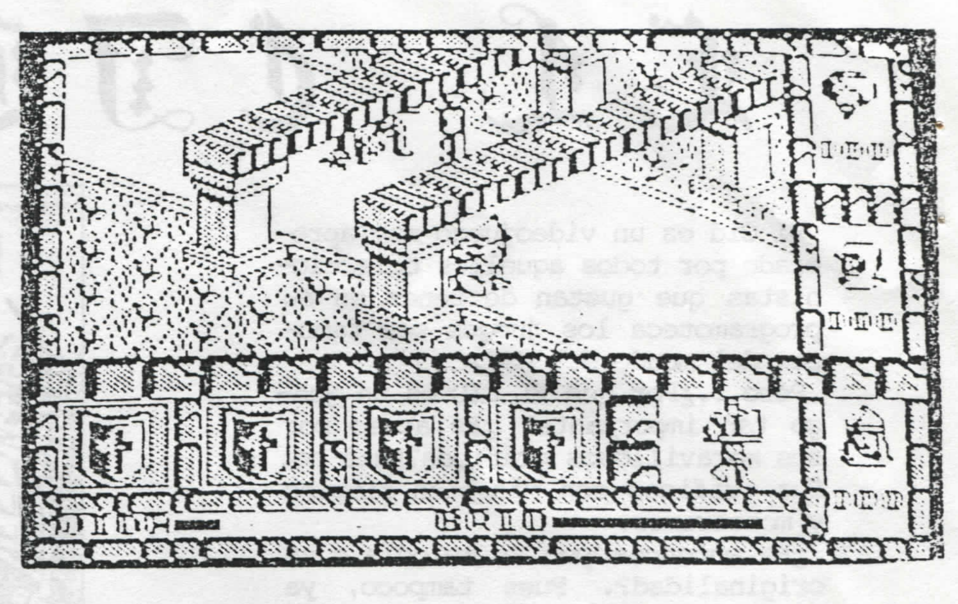
LOS OBJETOS:

Los objetos se encuentran repartidos por todo el mapeado.Debemos cogerlos por orden ya que unos dan acceso a otros.

* LA LAMPARA: El pergamino y los hombres justos se encuentran custodiados por demonios con la lámpara podremos asustar a los demonios y de este modo acceder a ellos.

* EL DINERO: La utilidad del dinero es bien simple, nos permite comprar la llave.

Con la llave y la lámpara en nuestro poder ya podemos conseguir el pergamino. Es importante indicar que la energía de la lámpara disminuye a medida que nos enfrentamos a los distintos demonios por lo que es conveniente volver al sitio donde la encontramos y coger otra.



En definitiva, un juego muy bien realizado, con unos gráficos más que correctos y una gran dosis de originalidad. Y si a todo esto añadimos el supercargador de Willy, no es de extrañar que este juego sea todavía recordado dos años después de salir al mercado.

Para aquellos que gustan de acabar con sus enemigos a base de mandoble y muy especialmente para los coleccionistas que les guste presumir de programoteca.

INDICACIONES DEL MAPA.-

1.- SALIDA

2.- LAMPARA

3.- DINERO

4.- LAMPARA

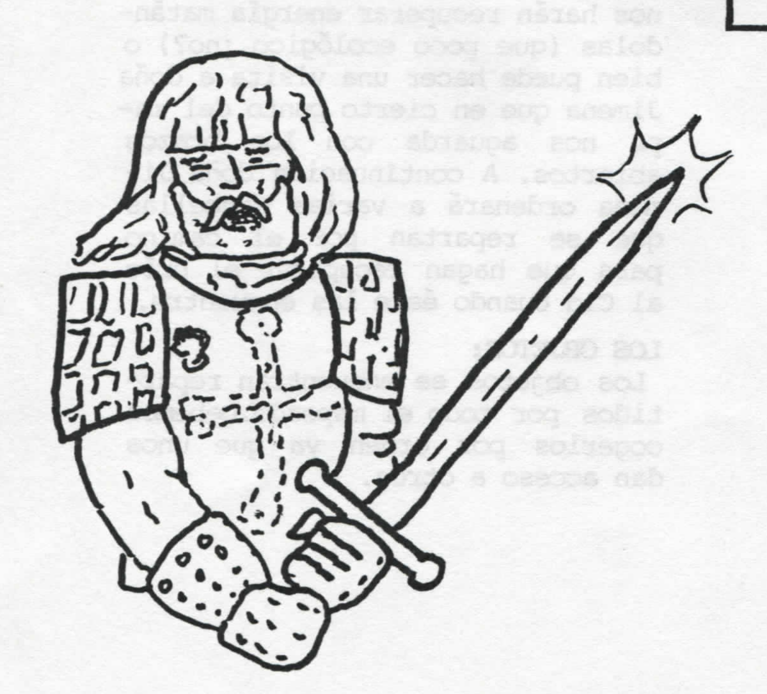
5.- PERGAMINO

6.- DOÑA JIMENA

7.- HERMITAÑO

8.- MONJE

Javier Dorado Romero



PLANO "EL CID"

POR:

JAVIER DORADO

1 2 3 4 5 6 7 8

NOTICIAS



Estamos de nuevo con todos vosotros para informaros rápidamente (las vacaciones están a la vuelta de la esquina y casi no tenemos tiempo de nada) sobre las actividades del club.

En primer lugar, teníamos pensado para este número uno especial,pero parece ser que las vacaciones son las reponsables de que vosotros no nos enviáseis artículos para la revista. Nos gustaría que colaboráseis para hacer una buena revista. Nosotros no somos capaces de hacer tantas cosas a la vez. Pasar a máquina los artículos ya es laborioso y aún más si tenemos que redactar las artículos. Así que, por favor, esperamos vuestra colaboración.

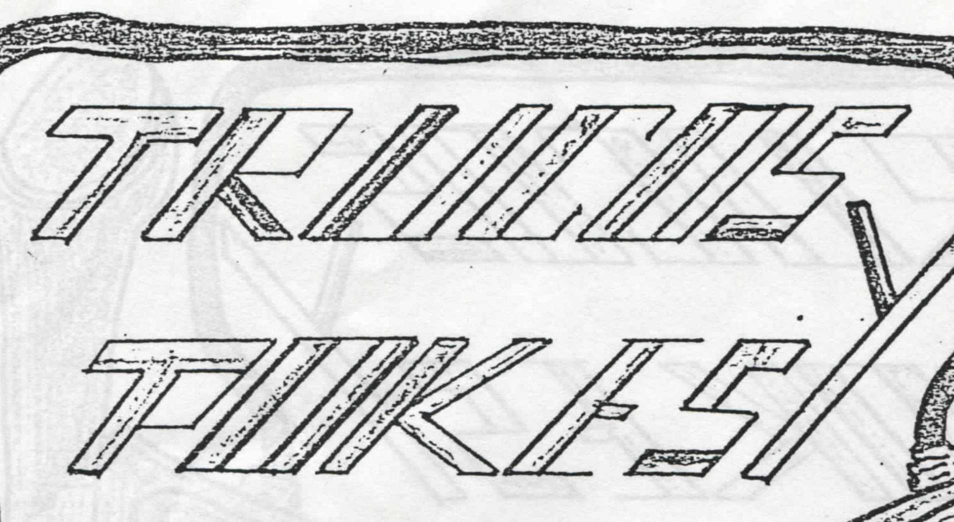
En el anterior número os anunciábamos que en esta revista íbamos a tener sorteos, regalos, etc. Eso no ha podido ser porque no tenemos tiempo (sólo tenemos 20 días para hacer la revista). Pero para el próximo número (el 1 de Octubre) haremos los sorteos, coincidiendo con el primer aniversario del club. Los sorteos se harán entre los que compren la revista y especialmente entre los colaboradoes. Habrá regalos tan interesantes como relojes, pegatinas, radios, juegos, etc. Así que esperamos vuestra colaboración.

En el mes de Agosto nos vamos de vacaciones, por lo que no vamos a poder contestar las cartas. Una cosa muy importante es que todas las cartas que escribáis en Agosto, deben ir con la dirección del apartado 168 de Santiago, para que no se extravíen. A la vuelta de vaciones responderemos todas. Por eso, podéis envi viarnos los artículos para la revista a la dirección del apartado de correos. Esperamos que a la vuelta de vacaciones tengamos muchas cartas.

En una de las muchas reuniones que hacemos en el club, hemos pensado en publicar, a partir de octubre, la revista cada 3 meses. De esta forma no tendremos que hacer todo con prisas y os dará tiempo a mandarnos más artículos. El precio, por supuesto, no subirá. Pero debéis de tener en cuenta que el precio es muy bajo, si tenemos en cuenta que cada fotocopia cuesta 3,5 ptas. y enviar la revista 63 ptas. Por ejemplo, en esta revista, con 29 págs. a 3,5 cada una sale 102 ptas.Hay que sumarle las páginas del cuadernilo de los cargadores, 49 ptas. después el envío de todo esto supone 63 ptas. Asi que, sumando todo, sale a 214 ptas. Y por cada número vendido sale a 86 ptas de ganacia. Pero todo esto no son los gastos, porque aún faltan las fotocopias que hacemos para las fotos, ampliaciones, etc. Todo un desglose de gastos. Por eso, en los números especiales nos vemos obligados a subir el precio. Cuestión de economía, chico...

Aún seguimos repartiendo las nuevas tarjetas de socio. Si alguno de vosotros no la ha recibido, que se ponga en contacto con nosotros. Es gratis. (Ya véis, más gastos con esto de las tarjetas).

Y ya nada más. Decir que los los colaboradoes recibirán sus vales de 50 ptas. por su ayuda y sólo falta agradecer a todos los socios que,de una forma directa o indirecta, han hecho posible esta publicación. Gracias a todos. ¡ Felices vacaciones, socios !.



COBRAS ARC

- Para introducir las ventajas que os pongo en este juego primero debéis seguir los siguientes pasos:

1.- cargar el programa como lo hacemos habitualmente.
2.- Jugar
3.- Abortar la partida con el icono STOP y con la acción Abortar
4.- Cuando podamos volver a jugar, cuando hay música, pulsamos CTRL y STOP
5.- Ya podemos acceder al listado

OPCIONES:

- Tener todos los objetos, la puerta habierta y los dragones muertos:
Escribir list 99 y pulsar RETURN

En esta linea estan todas las variables del juego, ponemos a uno las que estan a cero y viceversa.

- Empezar el juego frente a el templo cobra:
Escribir 10 y pulsar RETURN

en donde dice: P%=49+3*INT(RND(-TIME)*3)
borramos todo esto y en su lugar escribimos :P%=010

- Que el oraculo diga cosas que sirvan para algo (tu fuerza...)
Sacar la linea 4400. En donde dice R%=INT(-TIME)*3)
lo borramos todo y ponemos R%=1

una vez hemos introducido las opciones que queramos escribimos run y pulsamos Enter (o RETURN)

Enrique Jimenez



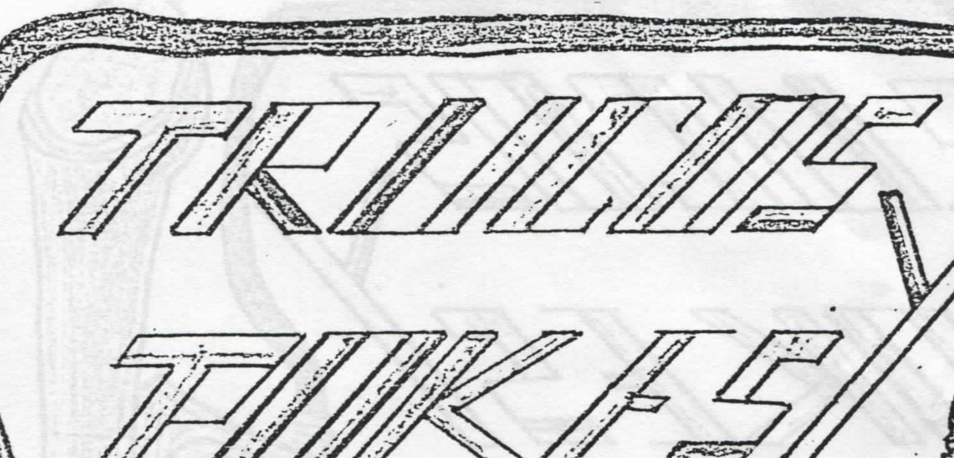
TREPPY

Cargar el programa como siempre y pulsar CTRL+STOP
Quitar el on sprite de la linea 26 y en su lugar escribimos:
IF INKEY$="Q" THEN 174 else ...(aquí estan las subrutinas que no hemos borrado)

MICKY LUCKY

Cargar el programa y pulsar CTRL+STOP. Escribir:
20 REM
680 REM
luego pulsar f5

Enrique Jiménez



MOT

Pulsar durante el juego las teclas del titulo y en la fase que os encontrais MOT1, MOT2 y MOT3

Enrique Jimenez

LORD WATSON

1.- Cargar el programa con MERGUE"CAS:"
2.- Escribir:
30 LOAD"CAS:"

3.- Cuando el ordenador responde Ok teclee:

```
1520 SPRITEOFF
 960 DI=0
1020 DI=0
 240 DI=0
```

Pulsar F-5. Obtendremos asi inmunidad total y disparos infinitos.(eso si, no podremos coger objetos como el talisman, la antorcha o la munición, ni falta que nos hace)

Enrique Jimenez

XENON

Pulsar durante la pausa TYNI, obteniendo inmunidad total.

HUMPHERY

Pulsar durante el juego las teclas ESQAK, obteniendo vidas infinitas.

Enrique Jimenez

PUNKY

cargar el juego por completo y pulsar las teclas CTRL y STOP y escribir:
880 REM

pulsar RUN, obteniendo vidas infinitas.

Enrique Jimenez

GONZZALEZZ

Pulsar las teclas que componen la palabra PAZ

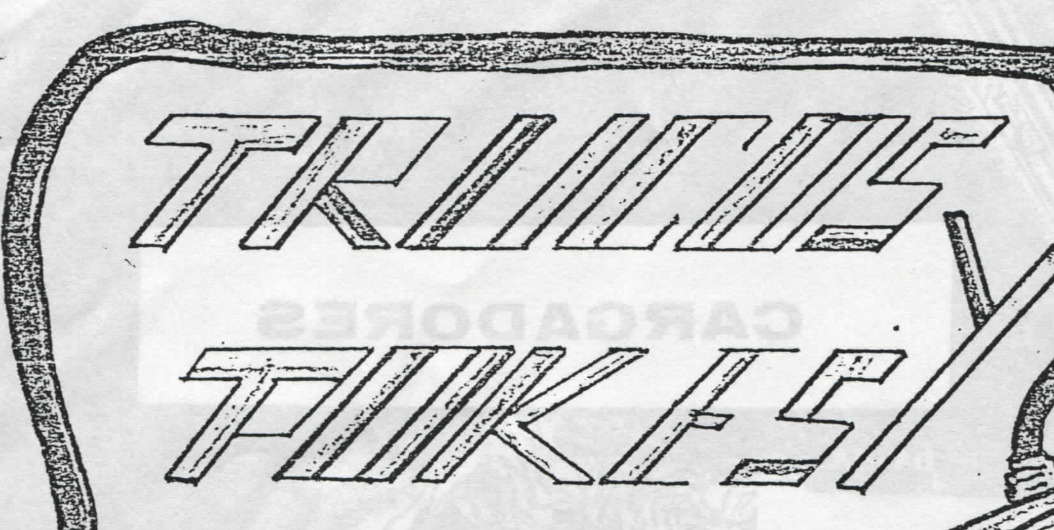
Enrique Jimenez Raya



AFTEROIDS

Pulsa durante el juego las teclas ...
ESIL, y obtendras vidas infinitas

Enrique Jimenez



JABATO

En el JABATO, en la primera parte, si tecleamos AD veremos las opiniones de los programadores y algunos comentarios más.

Jesús García Corredera

F-1 SPIRIT

Eta clave sirve para todos los circuitos a falta de la última carrera:

NMDBIPLNMJGLJDDILEBFLMND

Enrique Jiménez

AFTER THE WAR

La clave de acceso es : 11423

Angel Tarela



ROBOCOP

Para poder ir pasando de nivel en este juego sólo debes pulsar las siguientes teclas:

ESC + TAB +CTRL +SHIFT + D + F

Angel Tarela

PHANTON ATACA

Cargamos el programa por completo, pulsamos CTRL + STOP y luego escribimos :

```
1390 REM
1410 REM
```

y conseguiremos que no salgan ni misiles ni aviones.

Enrique Jiménez

KING'S VALLEY

Un poke para King's Valley
POKE &H8B23,0

Para ejecutarlo teclea:

```
BLOAD"CAS:":POKE &H8B23,0:DEFUSR
=PEEK(64703)+256*PEEK(64704):A=U
SR(0)
```

Enrique Jiménez



CARGADORES

DASHA

```
1 ' CARGADOR  DESOLATOR
10 COLOR15,1,1:KEYOFF:SCREEN0
20 LOCATE 10,10:PRINT"DESOLATOR"
30 LOCATE 10,11:PRINT"---------"
40 BLOAD"CAS:"
50 POKE &HD829,0:POKE &HD82A,&HD
9:POKE &HD931,0
60 FOR I=&HD900 TO &HD90D
70 READ A$
80 C=VAL("&H"+A$):POKE I,C:N=N+C
90 NEXT I
100 IF N<>1652 THEN CLS:PRINT"ER
ROR EN DATAS":END
110 DEFUSR=&HD800:A=USR(0)
120 DATA e5,21,0,0,22,a1,98,22,c
6,98,e1,e9,c9,00
```

```
1 ' CARGADOR OPERATION WOLF
10 POKE &H9344,205:FOR N=&H9347 TO
&H934B:READ A
20 POKE N,A:NEXT
30 DEFUSR=&H9200:A=USR(0)
40 DATA 175,50,&HBB,&HA3,&HC9
```

```
1 '  SPIRIT
10 BLOAD"CAS:",R
20 BLOAD"CAS:"
30 BLOAD"CAS:",R
40 BLOAD"CAS:",R
50 BLOAD"CAS:"
60 FOR I=44450 TO 44459:READ A:POKE I,A
:NEXT: POKE &HAD14,187:POKE &HAD15,64
70 DEFUSR=44244:A=USR(0)
80 DATA &HAF,&H32,46,201,&H32,134,202,&
HC3,&H83,&HBB
```

Enrique Jiménez Raya

```
1 ' COMECOCOS
10 BLOAD"CAS:"
20 POKE &H833,255
30 DEFUSR=PEEK(64703)+256*
PEEK(64704):A=USR(0)
```

Enrique Jiménez Raya

Enrique Jiménez Raya

```
1 ' CARGADOR DESPERADO
10 INPUT"FASE (1-5)";N
20 IF N 1 OR N 5 THEN RUN
30 FOR I=56009 TO 56008
40 READ A:POKE I,A:NEXT
50 POKE 56009,N:RUN"CAS:"
70 DATA 201,201,201,2,&H50
,&HC3,201,&H51,&HC3
```

Enrique Jiménez Raya

PASATIEMPOS





BUSCA LOS SIGUIENTES JUEGOS:

AMC	ASPAR	CHASE HQ
SHINOBI	COZUMEL	PIPEMANIA
NEMESIS	SATAN	PERSEGUIDO
NONAMED	RAMBO	RTYPE
EMOTION	TETRIS	OUT RUN
	MORTADELO	

H	E	O	M				T	R	S	S	T				M
H	O	L	P	Y	K	G	T	A	U	I	C	H	E	T	R
S	G	E	Q	F	S	X	E	P	G	R	V	C	A	O	E
P	D	D	H	Q	O	P	L	S	A	T	G	O	E	T	N
E	D	A	U	E	N	O	N	A	M	E	D	S	D	A	U
R	E	T	T	P	A	S	E	G	I	T	H	J	O	A	R
S	E	R	O	Y	C	C	M	A	P	A	G	B	D	O	T
E	N	O	I	T	O	M	E	N	A	P	M	Y	D	U	U
G	A	M	E	R	Z	R	S	A	T	A	N	N	M	B	O
U	G	A	M	B	U	R	I	P	R	E	H	A	S	T	D
I	A	L	U	E	M	G	S	H	I	N	O	B	I	R	I
D	U	E	N	D	E	N	F	P	Q	H	E	S	A	H	C
O	D	N	U	M	L	E	D	O	M	A	T	U	T	F	L
G	A	Y	R	A	F	A	I	N	A	M	E	P	I	P	E

SOLUCIONES PAGINA 24

¿DE QUIEN HABLAMOS?

1.- Pueden participar 2 personajes al mismo tiempo
2.- De la marca MELBOURNE HOUSE
3.- Consta de 5 fases
4.- Va de lucha

¿ DE QUIEN HABLAMOS ?

TEST

¿ De que tipo es el juego de COZUMEL ?

A.- Conversacional
B.- Matamarcianos
C.- Carreras

¿ Cuántos personajes intervienen en HEAD OVER HEELS ?

A.- 3 personajes
B.- 2 personajes
C.- 5 personajes

¿ Qué hay que buscar en el juego SIRWOOD ?

A.- Collar
B.- Escudo
C.- Sacas de dinero

¿ De cuántas fases consta BATMAN THE MOVIE ?

A.- 5 fases
B.- 2 fases
C.- 4 fases

¿ De qué marca es el juego CASANOVA ?

A.- Dinamic
B.- IBER
C.- Opera

¿ De cuántas fases consta MAD MIX 2 ?

A.- 8 fases
B.- 9 fases
C.- 16 fases

¿ Cuántos circuitos tiene ANGEL NIETO POLE 500 ?

A.- 16 circuitor
B.- 20 circuitos
C.- 25 circuitos

¿ Qué compañía programó el juego SCORE 3020 ?

A.- Opera
B.- Topo soft
C.- Activision

¿ En qué pais se desarrolla la acción de GONZZALEZZ ?

A.- España
B.- Italia
C.- Mejico

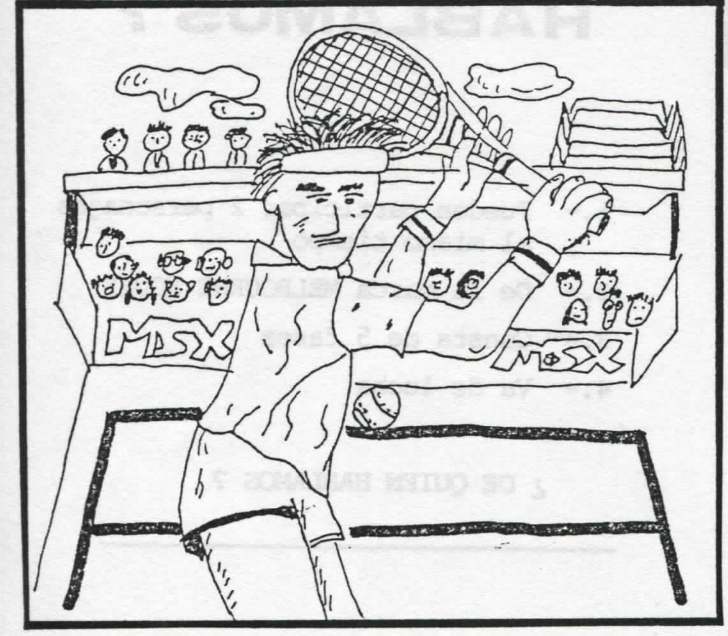
¿ En qué país se programó el programa TETRIS ?

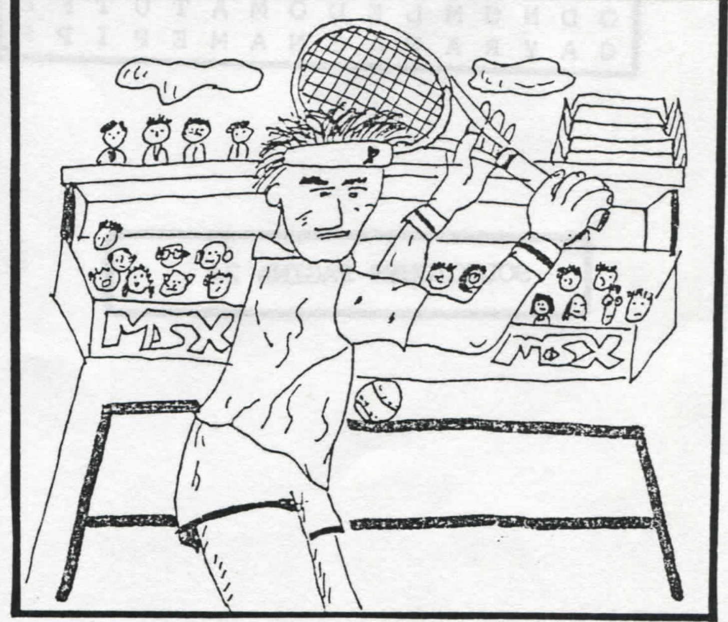
A.- Estados Unidos
B.- Japón
C.- Rusia

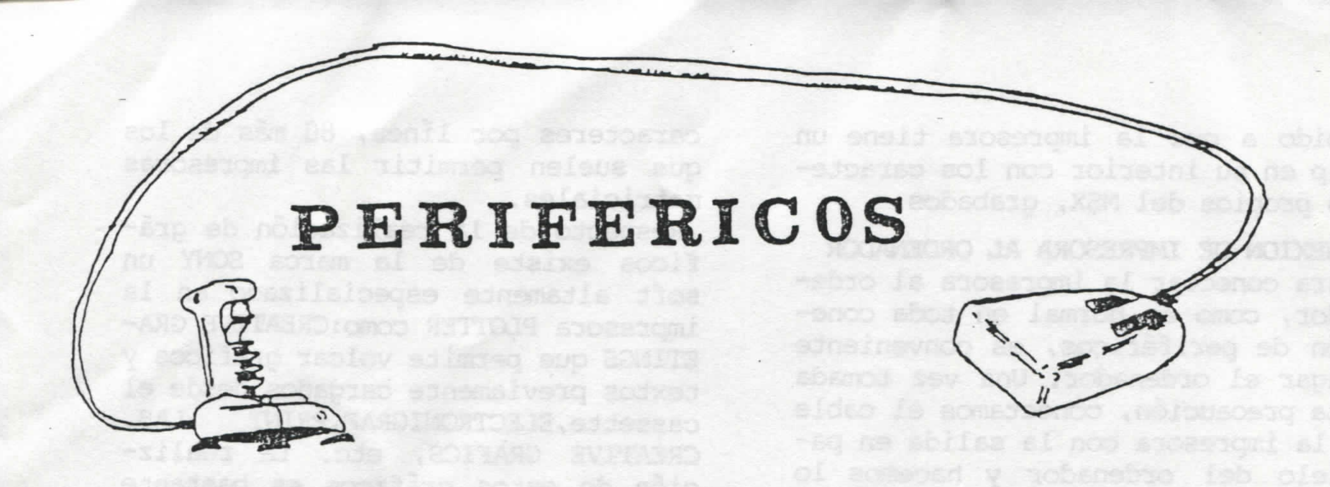
Si tienes:

0 aciertos : Ya puedes ir revisando la revista del Club.
1-3 aciertos: Muy mal
4 aciertos : mal
5 aciertos : regular
6-7 aciertos: bien
8-9 acieros: muy bien
10 aciertos: inmejorable, pero...¡no harías trampas!

LOS 8 ERRORES.-







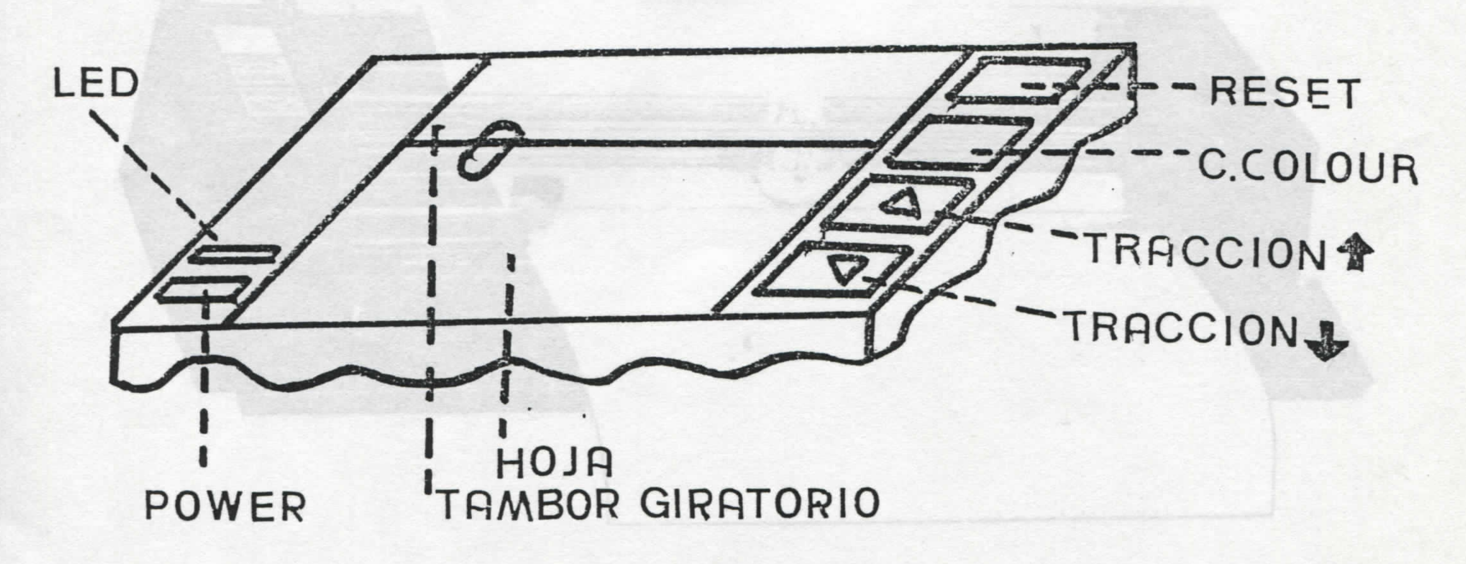
PLOTTER PRN-C41

No cabe duda que nos encontramos ante uno de los periféricos más deseados entre muchos de los usuarios de los MSX.

La impresora PLOTTER viene con los siguientes componentes de fábrica: cuatro plumillas:negro, azul, rojo, verde, sin colocar, tarea que le corresponde al comprador, transformador, cable paralelo centronics, y rollo de papel para la impresora son su correspondiente soporte.

INSTALACION DE LA IMPRESORA:

Lo primero que debemos hacer es asegurarnos que el lugar donde vamos a instalar la impresora es firme y seguro. A continuación conectamos la impresora al transformador y éste a la red eléctrica. Seguidamente debemos instalar las cuatro plumillas en el tambor giratorio de la impresora, pulsando el botón "POWER". La instalación de las plumillas es relativamente fácil; en un par de minutos podemos tener todas instaladas. Hay que prestar especial atención en instalar cada plumilla en su lugar correspondiente del tambor. Para ello, una vez instalada una plumilla hacemos girar el tambor pulsando el botón "CHANGE COLOUR" e instalamos la siguiente. Cuando tengamos las plumillas instaladas en su lugar correspondiente del tambor, habrá llegado el momento de comprobar que la impresora ha sido correctamente instalada y que, además, no tiene ningún defecto de fábrica. Para hacerlo podemos colocar el soporte con su correspondiente rollo de papel o bien introducir una hoja suelta. El ancho de hojas que la impresora admite es un poco más del DIN A-4, el cual es el ancho de una hoja de block grande para los que no lo sepan; sin embargo, el papel continuo que usan las impresoras matriciales no le sirve por ser demasiado ancho. Bien hayas escogido el papel que hayas escogido, debes colocarlo cuidadosamente en las guías de la impresora y pulsar el botón " ✡ " hasta que la hoja quede debajo del tambor. A continuación pulsa simultáneamente los botones "CHANGE COLOUR" y " ▽ "; si todo ha ido bien, los caracteres numéricos, alfanuméricos y gráficos, se imprimirán a cuatro colores en la hoja. Esto es



debido a que la impresora tiene un chip en su interior con los caracteres propios del MSX, grabados.

CONEXION DE IMPRESORA AL ORDENADOR

Para conectar la impresora al ordenador, como es normal en toda conexión de periféricos, es conveniente apagar el ordenador. Una vez tomada esta precaución, conectamos el cable de la impresora con la salida en paralelo del ordenador y hacemos lo mismo con la impresora.Una vez hecho todo esto encendemos el ordenador y la impresora; al hacerlo observamos que el tambor con las plumillas gira varias veces, es un autochequeo de la máquina que realiza al ser encendida o cada vez que pulsemos el botón "RESET".

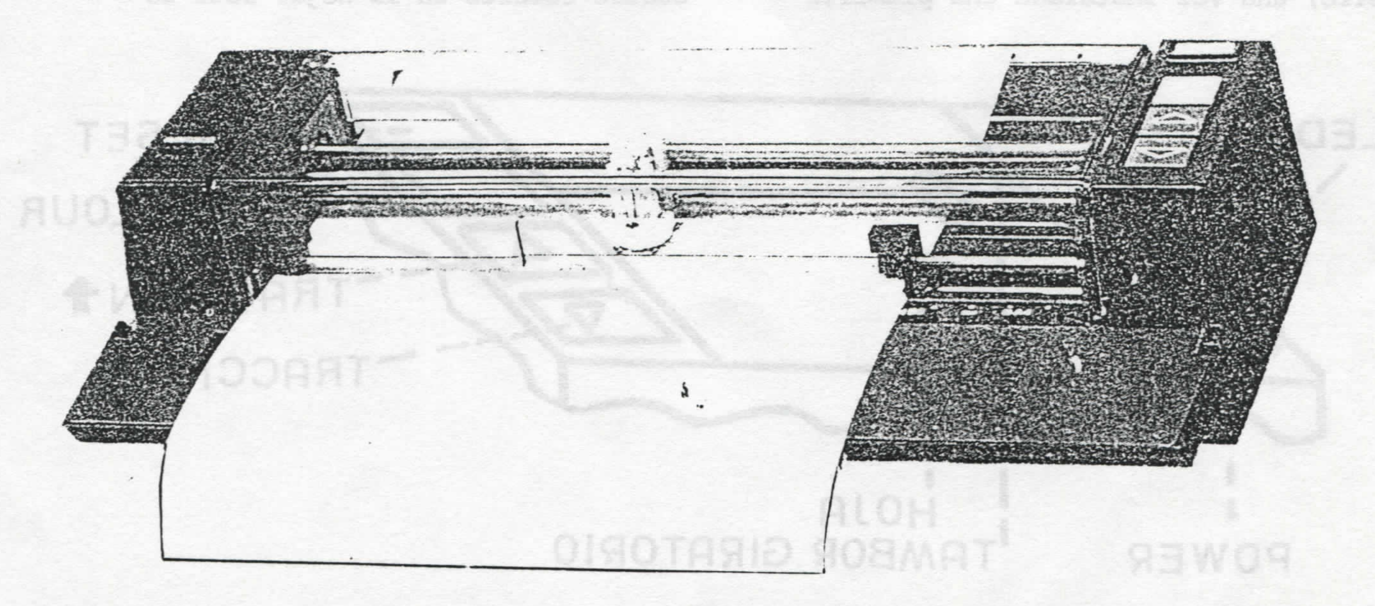
En la realización de listados, la impresora realiza seis caracteres por segundo,lo cual es bastante lento que los 120 caracteres/s. de una impresora matricial. Para que comprendas esto mejor, os diré que en imprimir unas 700 líneas tarda aprx. un minuto y medio. Para realizar el listado, la impresora selecciona la plumilla negra, aunque con el botón "CHANGE COLOUR" podemos elegir cualquier otro color de los 4 que posee. Esta selección también se puede realizar desde el teclado, al igual que elegir entre los 15 tamaños de letra que la máquina es capaz de realizar. Todo esto es posible realizarlo a través de simples instrucciones que vienen espevcificadas en el manual de instrucciones. Por último, indicar que la impresora efectúa 160 caracteres por línea, 80 más de los que suelen permitir las impresoras matriciales.

Respecto de la realización de gráficos existe de la marca SONY un soft altamente especializado en la impresora PLOTTER como:CREATIVE GRAETINGS que permite volcar gráficos y textos previamente cargados desde el cassette,ELECTRONIGRAF,PRINT LAB, CREATIVE GRAFICS, etc. La realización de estos gráficos es bastante rápida, sin embargo la mayoría de estos programas no incluye el coloreado de la figura,tarea en que la impresora suele desmorarse bastante tiempo más.

La impresora-trazadora PLOTTER PRN-C41 es eficaz en los listados y brillante en el volcado de gráficos a color siempre y cuando se cuente con el software apropiado.A todo esto debemos añadir que su precio es aproximadamente la mitad de lo que cuesta una impresora matricial, aprox. entre 25000 y 30000 ptas. De todas formas su principal defecto es su lentidud que en algunos momentos puede llegar a exasperar; en este punto no se puede comparar ni remotamente con la impresora matricial. Recomiendo, por último, que antes de decidirse entre una impresora PLOTTER y una matricial, se sopesen cuidadosamente las ventajas e inconvenientes entre uno y otro modelo para evitar futuras desilusiones.

Javier Dorado R.

socio 3



PROGRAMADORES

```
4  REM ****************************
5  REM *                          *
10 REM *    PROGRAMADO POR :      *
11 REM *                          *
12 REM *  JAVIER DORADO ROMERO    *
13 REM *                          *
14 REM *         PARA :           *
15 REM *                          *
16 REM *    CLUB HNOSTAR MSX      *
17 REM *                          *
18 REM ****************************
20 REM
30 GOSUB 1350
40 GOSUB 1140
50 GOSUB 430
60 GOSUB 610
70 FOR G=1 TO 6
80 GOSUB 1260
90 NEXT G
100 FOR I=1 TO 3500:NEXT I
110 CLS:SCREEN 0:COLOR 15,12:PRINT"Ahora debe poner el número del sospecho-so que cree cometió el crimen aspirante ";ZN$:PRINT
120 PRINT"El testigo dijo que :":PRINT
130 RESTORE 180
140 FOR N=1 TO 12
150 READ A$
160 IF W(1)=N OR W(2)=N OR W(3)=N OR W(4)=N THEN PRINT"El criminal ";A$;" ";S$(S,N)
170 NEXT N
180 DATA era,era,era,tenia pelo,tenia pelo,llevaba,llevaba,tenia ojos,tenia nariz,tenia
190 '
200 '
210 '
220 '
230 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"4" THEN GOTO 230
240 CR=VAL(A$)
250 '
260 CLS:COLOR 1,14,1
270 IF CR=S THEN GOTO 320
280 PRINT:PRINT"Es usted un inútil como investigador... privado aspirante ";ZN$;" ,el puesto más adecuado a sus capacidades es el de en- cargado de la limpiez-
"
290 PRINT:PRINT:PRINT
300 PRINT"¡Era el sospechoso número:";S;"!"
310 GOTO 340
320 PRINT"¡Felicitaciones detective ";ZN$;"!"
330 PRINT:PRINT"Dedujiste correctamente al criminal con las pistas que te dió el testigo."
340 LOCATE 7,15:PRINT"--> * Push space key * <--"
350 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 350
360 CLS:LOCATE 16,6:PRINT") Menu ("
370 LOCATE 10,8:PRINT"1.- Volver a jugar."
380 LOCATE 10,10:PRINT"2.- Cambiar nombre."
390 LOCATE 10,12:PRINT"3.- Terminar juego."
400 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 400
410 ON VAL(A$) GOSUB 50,1610,1720
420 GOTO 50
430 COLOR 12,1
440 '
450 '
460 CLS
470 NO=1
480 FOR N=1 TO 32 STEP 8
490 LOCATE N,0:PRINT NO
500 NO=NO+1
510 NEXT N
520 RESTORE 510
```

```
530 FOR N=12 TO 21
540 LOCATE 1,N
550 READ A$:PRINT A$
560 NEXT N
570 DATA 0.-SEXO,1.-ASPECTO,2.-ALTURA,3.-PELO,4.-COLOR P,5.-ROPA,6.-CALZADO,7.-OJOS,8.-NARIZ,9.-OTROS
580 PRINT"Elija sus preguntas (0-9)"
590 RETURN
600 '''''''''''''''''''''''''
610 ' BUSQUEDA DATOS ALEATORIOS
620 S=INT(RND(-TIME)*4)+1
630 FOR N=1 TO 4
640 W(N)=0
650 CH=0
660 A=INT(RND(-TIME)*10)+1
670 FOR Q=1 TO 4
680 IF W(Q)=A THEN CH=1
690 NEXT Q
700 IF CH=1 THEN GOTO 650
710 W(N)=A
720 NEXT N
730 FOR N=1 TO 10
740 FOR Q=1 TO 4
750 A=INT(RND(-TIME)*4)+1
760 S$(Q,N)=L$(N,A)
770 NEXT Q
780 NEXT N
790 N=W(1):GOSUB 820:N=W(2):GOSUB 820
800 N=W(3):GOSUB 820:N=W(4):GOSUB 920
810 RETURN
820 A=INT(RND(-TIME)*4)+1
830 S$(S,N)=L$(N,A)
840 T=S+2:IF T>4 THEN T=T-4
850 S$(S,N)=L$(N,A)
860 IF A<>1 THEN B=A-1 ELSE B=4
870 T=T-2:IF T<1 THEN T=T+4
880 S$(T,N)=L$(N,B)
890 T=T-2:IF T<1 THEN T=T+4
900 S$(T,N)=L$(N,B)
910 RETURN
920 A=INT(RND(-TIME)*4)+1
930 S$(S,N)=L$(N,A)
940 IF S<>1 THEN T=S-1 ELSE T=4
950 S$(T,N)=L$(N,A)
960 IF A<>4 THEN B=A+1 ELSE B=1
970 T=T-1:IF T=0 THEN T=4
980 S$(T,N)=L$(N,B)
990 T=T-1:IF T=0 THEN T=4
1000 S$(T,N)=L$(N,B)
1010 RETURN
1020 DATA hombre,chico,mujer,chica
1030 DATA gordo,delgado,fragil,cojo
1040 DATA alto,bajo,grande,enano
1050 DATA normal,corto,rizado,largo
1060 DATA castaño,negro,rubio,rojo
1070 DATA traje,gorro,capa,jersey
1080 DATA botines,botas,zapatos,tennis
1090 DATA azules,grises,verdes,negros
1100 DATA pequeña,grande,rota,recta
1110 DATA tatuaje,pecas,navaja,pistola
1120 RETURN
1130 ''''''' INICIALIZACION '''''''
1140 DIM S$(4,10)
1150 DIM W(4)
```





```
1160 DIM L$(10,4)
1170 ' LECTURA DATOS
1180 RESTORE 1020
1190 FOR N=1 TO 10
1200 FOR M=1 TO 4
1210 READ L$(N,M)
1220 NEXT M
1230 NEXT N
1240 RETURN
1250 '''''' PREGUNTÁS
1260 A$=INKEY$
1270 IF A$<"0" OR A$>"9" THEN GOTO 1260
1280 QW=VAL(A$)
1290 QW=QW+1
1300 FOR PE=1 TO 4
1310 LOCATE PE*8-7,QW
1320 PRINT S$(PE,QW);
1330 NEXT PE
1340 RETURN
1350 ' PRESENTACION
1351 OPEN"GRP:"AS#1
1360 A$="ACADEMIA DE DETECTIVES"
1370 B$="AUTOR: JAVIER DORADO"
1380 C$="PARA EL CLUB HNOSTAR"
1390 D$="LA CORUÑA 12-VI-90"
1400 COLOR 1,1,1:CLS:SCREEN 2,3
1420 LINE (200,10)-(10,85),15,BF
1430 PRESET(19,20):COLOR 1:PRINT#1,A$
1440 PRESET(19,21):COLOR 1:PRINT#1,A$
1450 PRESET(19,35):COLOR 8:PRINT#1,B$
1460 PRESET(19,36):COLOR 8:PRINT#1,B$
1470 PRESET(19,50):COLOR 13:PRINT#1,C$
1480 PRESET(19,51):COLOR 13:PRINT#1,C$
1490 PRESET(19,65):COLOR 12:PRINT#1,D$
1500 PRESET(19,66):COLOR 12:PRINT#1,D$
1510 FOR I=1 TO 300 STEP 50
1520 CIRCLE(0+I,125),25,13,,,1.2
1530 PAINT(0+I,125),13
1540 CIRCLE(0+I,125),17,11,,,1.2
1550 PAINT (0+I,125),11
1560 LINE(0+I,151)-(1+I,200),14,BF
1570 SOUND0,0:SOUND1,5:SOUND 2,0:SOUND 3,13:SOUND 4,255:SOUND 5,15:SOUND 6,13:SOUND 7,0:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 11,0:SOUND 12,16:SOUND 13,0
1580 NEXT
1590  FOR I=1 TO 2000:NEXT
1600 '''''''' EXPLICACION '''''''''
1610 '
1620 SCREEN 0:CLS:KEY OFF:COLOR 1,15:WIDTH 40
1630 PRINT SPC(10);"ACADEMIA DE DETECTIVES"
1640 PRINT SPC(10);"-------- -- ----------"
1650 PRINT:PRINT"Esta es una nueva academia de detectivespara ser nombrado detective debes pasar un difícil exámen,donde será probada tu memoria y tu inteligen
ia."
1660 PRINT:PRINT"Verás aparecer en la parte superior de  la pantalla unos números que se corres- ponden con los sospechosos."
1670 PRINT:PRINT"Debes preguntar por seis caracteristicasque definirán al sospechoso, procura    memorizarlas para poder compararlas a  continuación con la dec
laración del tes-tigo."
1680 PRINT:PRINT"****************************************"
1690 PRINT:INPUT"Dime tu apellido para poder inscribirte en la academia.";ZN$
1700 RETURN
1710 '''''''''' FINAL ''''''''''''
1720 CLS:KEY ON:COLOR 15,4,4
1730 END
```

JESUS T.

EMILIO SANCHEZ VICARIO Grand Slam



De la mano de Zigurat nos llega este simulador deportivo, y para ello nada mejor que fichar a todo un profesional en el tema, Emilio Sánchez Vicario.
Entrarás a formar parte en los cuatro grandes torneos que forman el Grand Slam. Si lo tuyo son los simuladores atrévete con este.

El último fichaje de Zigurat ha sido Emilio S. Vicario. Os daréis cuenta de que se trata de un simulador de tenis.

Después de 3 minutos y 15 segundos de carga aparecerá ante nosotros la pantalla de presentación. A partir de aquí tendréis que esperar unos 6 minutos para que concluya la carga. Cuando se nos pare la lectograbadora pulsaremos la barra espaciadora.

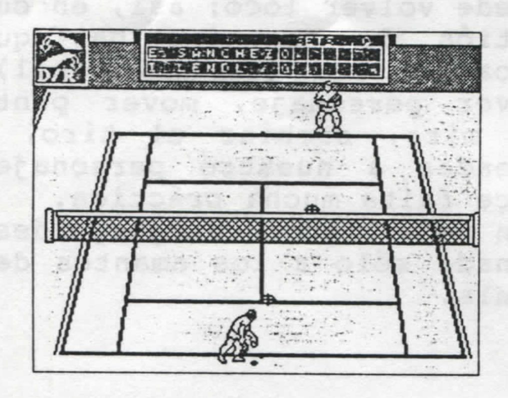
Como presentación vemos, además de las opciones que luego diré, dos pelotas de tenis botando a cada lado.

Dentro de las opciones no hay ninguna novedad: elegir entre uno o dos jugadores, elegir los controles (el teclado es redefinible), y elegir entre partido o campeonato.

Si optamos por elegir partido, podremos elegir el adversario contra quien vamos a competir.

Dentro de los adversarios tenemos a Lendl, Wilander, Becker, Edberg, Agasi, Mc Enroe, y Medir. También eligiremos el lugar donde juegar entre Open Australia, Roland Garros, Wimbledon y Open USA.

Cada adversario tiene sus cualidades, con lo que es muy importante elegir el adecuado; lo mismo ocurre con el torneo, ya que el campo varía en cada caso.



Una vez hecho todo esto pasamos a lo que va a ser el juego.

En la parte superior se encuentran los marcadores. A la izquierda o a la derecha se encuentra un recuadro en el que figura el tipo de tiro, del que hablaré después. En el centro está el marcador en el que figuran los puntos obtenidos durante el transcurso del partido.

Para aquellos que no sepan juegar al tenis, diré que, en este caso, cada vez que logremos el primer punto habrá cambio de campo. Si un juegador consigue ganar 3 sets consecutivos habrá finalizado el torneo.

En un plano dimensional vemos a los dos jugadores, muy bien definidos. También vemos dos puntos de mira, uno en cada campo, que nos servirán para saber a dónde el jugador va a lanzar la pelota.

Pulsando la barra espaciadora, o lo que hayamos seleccionado para este caso, lanzaremos la pelota al aire. Justamente cuando la pelota esté lo más alto posible debemos pulsar otra vez la barra espaciadora.

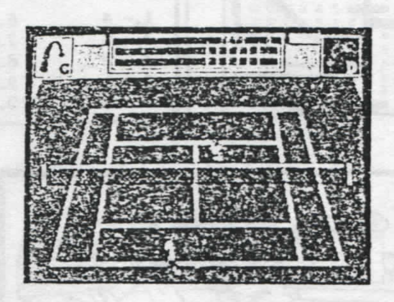
Pero antes guiaremos el punto de mira. Una vez lanzado, podemos mover a Emilio para que pueda recuperar la pelota, pero sólo se podrá mover en cuestión de segundos, al igual que el punto de mira.

Algo muy importante es que el golpe de pelota es automático, nosotros no haremos nada para golpear la pelota.

Como ya dije, existe un recuadro a la derecha, si estamos en segundo plano, y a la izquierda si nos encontramos en primer plano de pantalla. Existen 4 tipos de tiros, y los seleccionamos también con la barra, pero sólo tenemos también otros pocos segundos para hacerlo.

También tenemos la posibilidad de juegar un campeonato, en este caso no elegimos campo pero tenemos la posibilidad de utilizar claves para continuar el campeonato en cualquier momento.

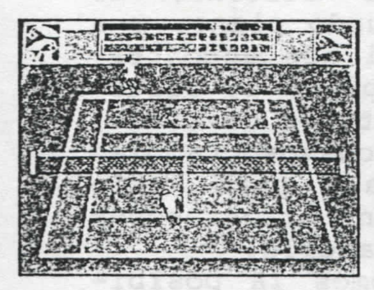
Durante el transcurso del partido aparecerán unos rótulos en pantalla, que nos indican las faltas o advertencias: OUT (fuera), PUNTO DE BREAK, DEUCE (empate o iguales), SEGUNDO SERVICIO, PUNTO DE SET, PUNTO DE PARTIDA (cuando falta un punto para acabar un SET).

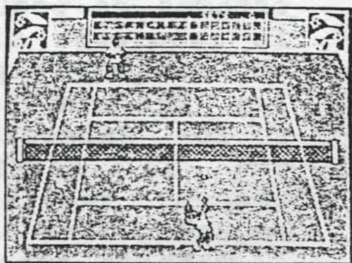


C O N T R A S

- No hay melodía de presentación. Los efectos sonoros, aunque bien ajustados al juego, se reducen a botes de pelota, saques y faltas;no se oyen los murmuros del público, ni los aplausos...

- No hay opción de entrenamiento antes de echar una partida, cosa que hoy en día casi todos los simuladores tienen, aunque pensándolo bien, de poco sirve.
- No hay opción de jugar partidas dobles, algo importantísimo para hacer un buen simulador de tenis.
- El manejo resulta muy difícil, sobre todo en las primeras partidas, lo que hace por abandonar completamente la partida, y cargar el Nemesis (por eso los japoneses son los "Reyes del Videojuego").



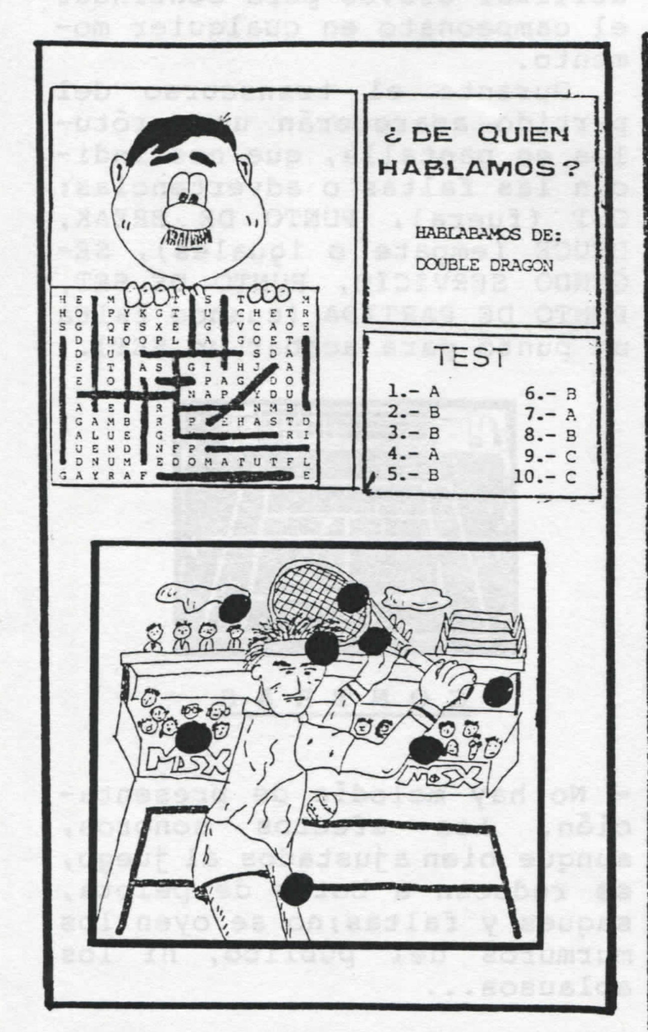


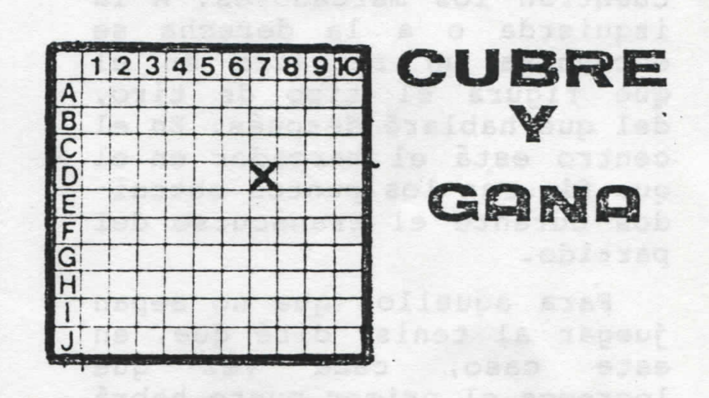
CONCLUSIÓN

Dentro de los simuladores de este deporte, se encuentra entre los mejores. Lo mejor del juego es la gran cantidad de movimientos que nuestro personaje realiza. No hay novedades en cuanto a opciones se refiere.

Es un juego que puede llegar a aburrir muchísimo. Manejar todo a la perfección es algo que no he logrado, te puede volver loco; así, en cuestión de segundos hay que sacar pelota (lo más fácil), mover personaje, mover punto de mira, cambiar el tiro, y atender a nuestro personaje. Hace falta mucha práctica.

Sin duda alguna, un juego destinado sólo a los amantes del tenis.





Este mes la suerte a caído en el cuadro D-7, como está escrito en el gráfico de la izquierda. Suerte a todos. Y ya sábeis que al que le haya tocado, debe comunicarnos su suerte por carta remiténdonos una fotocopia del cupón agraciado.

El premio del concurso es recibir GRATIS el próximo número de la revista del club.

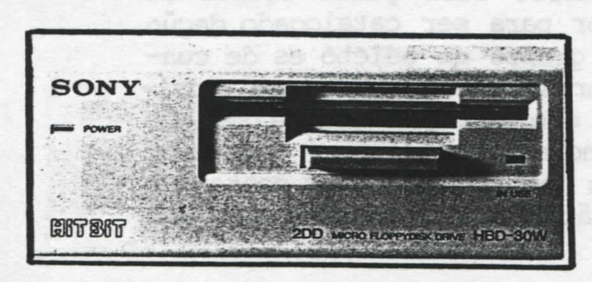
Opinión

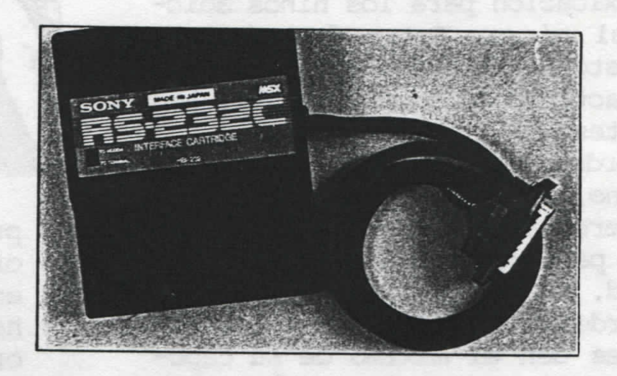
LA INFORMATICA

Desde siempre, ha sido habitual que cuando una nueva tecnología ha hecho su aparición, surja inmediatamente un grupo de detractores que a bombo y platillos gritan a los cuatro vientos los gravísimos perjuicios que, según ellos, la ciencia iba a acarrear a la humanidad. La informática no iba a ser menos y ya desde el nacimiento de los primeros ordenadores surgieron voces que afirmaron que la informática despojaría a millones de trabajadores de su sustento. Con el tiempo se comprobó que estas voces estaban equivocadas en un ciento por ciento, ya que aunque los ordenadores sustituyen al hombre en algunos trabajos, la realidad fue que la informática



creó una industria que empleó a centenares de miles de personas en todo el mundo.





Los detractores de la informática cambiaron entonces sus argumentos y afirmaron que las industrias informáticas eran altamente contaminantes. En consecuencia declararon al ordenador enemigo del medio ambiente.

El paso del tiempo se encargó nuevamente de desmentirlos ya que las industrias dedicadas a la informática reciclan práticamente todos los desechos que producen, ya que estos suelen ser metales de un alto valor como el oro y el silicio.Además, la industrias del sector usan una energía no contaminante como es la eléctrica. Por estas razones, la industria dedicada a la microtecnología figura entre las más limpias del mundo py por si fuera poco, a nadie escapa la gran importancia que tienen los grandes ordenadores (MAINFRAMES) y satélites meteorológicos en el estudio del clima y las consecuencias que en él acarrea la contaminación. De nuevo estas voves tuvieron que callar pero no por mucho tiempo, ya que enseguida volvieron a salir a la palestra afirmando que

la informática y más especialmente el mundo de los videojuegos crea una gravísima adicción que convierte al usuario prácticamente en un "adicto al micro". En el Reino Unido este movimiento anti-ordenador ha alcanzado tal volumen que en algunos colegios se prohibe al alumno tener ordenador en su casa. Incluso hay un centro de desintoxicación para los niños adictos al micro. Entre las razones que estos grupos dan para mantener esta actidud se encuentran las siguientes:

El ordenador aisla al niño de su entorno, de sus amigos, haciéndose una persona retraída, con dificultades para relacionarse y hacer amistad.

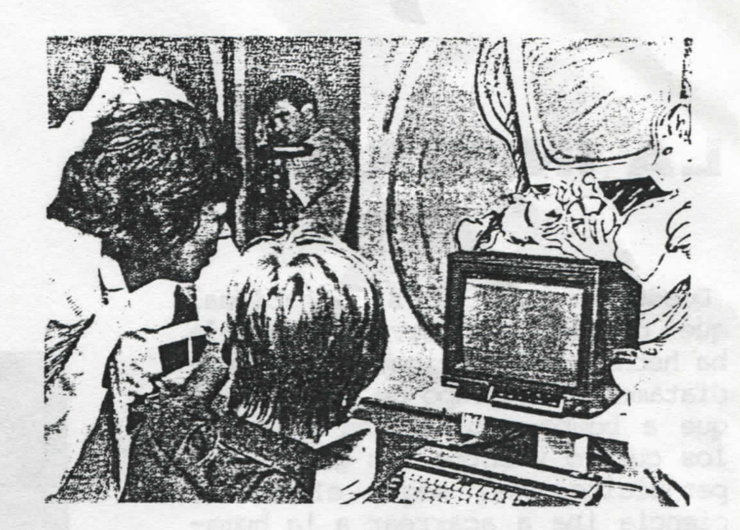
El ordenador impide que los estudiantes den el máximo de su capacidad causando un buen número de suspensos.

El ordenador, por último, crea una grave adicción que convierte al usuario en un "esclavo" de la máquina, a la que tiene que servir de mil formas distintas especialmente económicas.



Estudiando detenidamente todas y cada una de estas razones, se puede observar que:

PRIMERO: Es verdad que hay muchos usuarios que tienen un comportamiento retraído y que se encuentran relativamente indeferentes a lo que les rodea, excepto a su ordenador. Pero la realidad es que el ordenador no es la causa de esto, sino que ya observaban este comportamiento antes de adquirir su micro. El ordenador en realidad lo único que hace es resaltar un



problema ya existente. Además, el ordenador mismo puede contribuir en algo a solucionarlo ya que es habitual que los usuarios de ordenador se pongan en contacto entre ellos para intercambiar ideas, trucos, programas, etc.

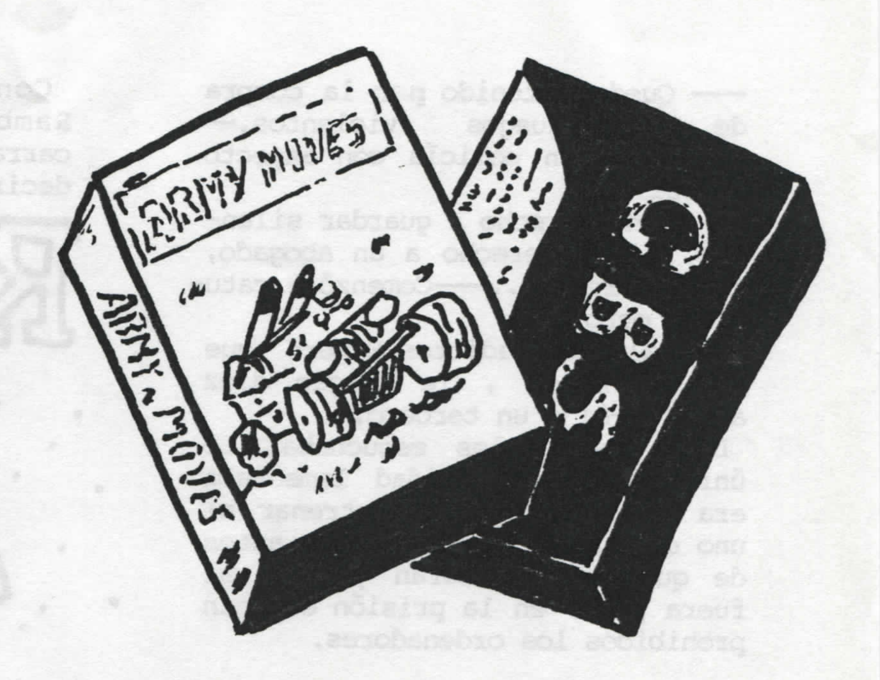
SEGUNDO: Es cierto que las estadísticas muestran un descenso de nivel en los estudiantes que se compran un ordenador, pero también muestran que estos tienen un nivel de inteligencia y capacidad de abstracción mayor que aquellos alumnos que no posean un micro. Además, no sería posible que éste desinterés por la escuela no se deba al atraso de la misma respecto de las nuevas tecnologías ya que no sabe ganarse el interés del alumno debido a que lo usa como un sim ple receptor de enseñanzas sin permitirle una participación enteractiva en las mismas.

TERCERO: Respecto de si los ordenadores crean adictos, en el peor sentido de la palabra, depende de cada caso en particular; de todas formas la cantidad de horas que un usuario debe pasar frente al monitor para ser catalogado degún estos grupos de adicto es de cuatro horas y resulta curioso considerar que puedes pasarte más de seis horas frente a un televisor viendo programas cuyo contenido es prácticamente "nulo" sin que

nadie te considere un "adicto". De todas formas, si hay algún usuario que pueda pasar cuatro horas diarias frente un ordenador únicamente para jugar, aparte de estar infrautilizando su micro, tengo que reconocer que este usuario tiene un auténtico problema de adicción aunque estoy seguro de que estos casos se no se dan ni uno entre quinientos.

Para finalizar, saber quien tiene razón es esta nueva polémica es simple cuestión de tiempo. De todas formas, y en vista de la larga lista de desaciertos que estos grupos tienen, no me sentiría muy intranquilo.

Javier Dorado Romero





Luis miró a ambos lados de la calle. No había nadie, nadie excepto un hombre con gabardina y aspecto siniestro; tenía que ser el traficante. Luís cruzó la calle y se dirigió hacia él, no sin antes haber mirado de nuevo hacia todos los lados con expresión tenerosa.

—— ¿Qué deseas?—— le dijo el hombre con una voz ronca.

—— Quiero comprar algunos juegos ——, le contestó Luís en un susurro.

—— Claro, —— le dijo el hombre—— tengo el Trivial, el Hyper Sports, el Tetris...

—— Me gustaría que tuviesen un poco más de acción——le interrumpió Luís. El hombre le lanzó una mirada de complicidad.

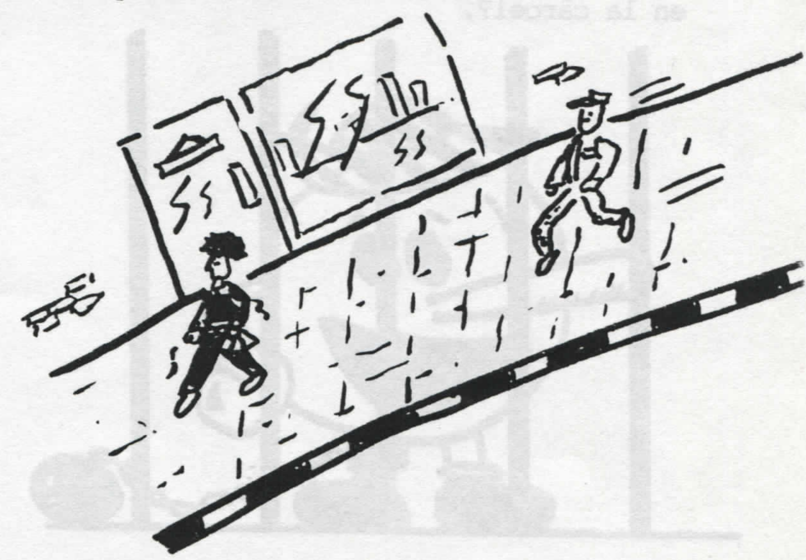
A continuación se introdujo una mano en el bolsillo amplio de su gabardina. Ante los ojos asombrados de Luís aparecieron el Army Moves,Rambo III y Renegade.

—— ¿Cuánto?——preguntó Luís con voz todavía entrecortada por el asombro.

—— 20000—— Contestó el hombre.

—— Es que cada día son más difíciles de encontrar——Dijo a continuación intentando justificar el enorme precio.

Luís no le dijo nada;simplemente pagó y cogió los juegos. Luis sentía la emoción recorriendo todo su cuerpo. ¡Por fin iba a llevar un poco de marcha a su biejo MSX!. Todavía no se había alejado 20 metros cuando sonó un silbato. "¡Alto, policia!". Gritó una voz inmediatamente después. Luís intentó correr, pero alguien se le echó encima derribándole. Sintió que le retorcían los brazos y notó el frío contacto de unas esposas en sus muñecas.



—— Queda detenido por la compra de vídeojuegos violentos.— -Le ladró un policía con aspecto de bulldog.

——Tiene derecho a guardar silencio, tiene derecho a un abogado, tiene derecho...——Comenzó a caturrear otro.

—— Malditos adictos.Espero que por lo menos , le caigan diez años.——Dijo un tercero.

Luís apenas les escuchaba. Lo único que en realidad lamentaba era no haber podido estrenar ni uno de aquellos vídeojuegos antes de que le detuvieran y, por si fuera poco, en la prisión estaban prohibidos los ordenadores.

THE END

Esta fantástica historia podría un día llegar a ser realidad (exageraciones aparte) si la "nueva ley del vídeojuego",y el hecho de que vaya entrecomillada no es un accidente,aprobada el 27-4-90 por el Consejo de Ministros llega a alcanzar y alcanzara al mundo de la microinformática. Dicha ley prohibe taxativamente la producción de juegos violentos. De momento, esta ley sólo afecta a las máquinas recreativas o de salón, pero en un futuro no muy lejano también los vídeojuegos con carácter violento para micro ordenadores quedarán bajo su jurisdicción.

Me pregunto que será lo próximo que se les ocurra a estos "lumbreras" del gobierno:¿Meter a Pacman en la cárcel?.



Con esta ley, los amigos de Rambo se ven equiparados con macarras, porretas y chorizos, es decir, en unos marginados.



Los vídeojuegos son un elemento fundamental en la libertad y personalidad de cada uno. Los gustos en vídeojuegos es algo que debe quedar entre el usuario y su ordenador sin que nadie más tenga que decir nada. En España ya están prohibidos los vídeojuegos "porno" los que tengan carácter "nazi" y, por si fuera poco, el libro manual del Hacker piratas informáticos, en el cual se muestra cómo acceder a bancos de datos vía modem, también está prohibido.

¿Dónde vamos a ir a parar?

A este paso, llegará un día en que si no te gustan los Hombres G, o "El Precio justo" o no juegas a la Lotería, terminarás en la cárcel.

Javier Dorado Romero
Socio 3
y admirador de Rambo.

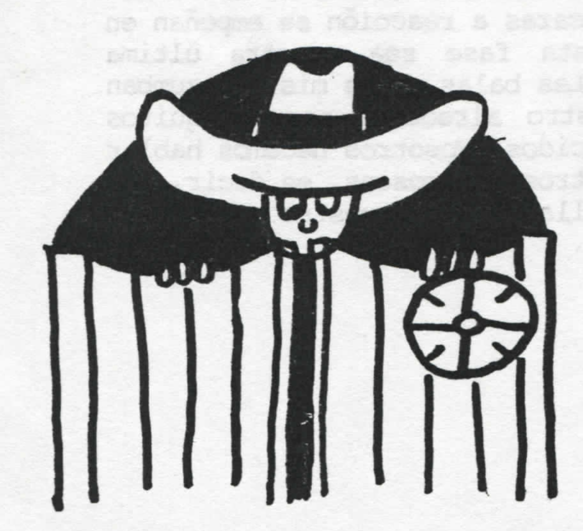


SOOTLAND

Los juegos del Oeste siempre han tenido un público adicto desde los tiempos de Gunfright. Sootland es un buen juego aunque sin pretensiones. El argumento se deduce por el desarrollo del juego, es que somos un sheriff encargado de acabar con unos grupos de forajidos típicos, como forajidos, indios, mexicanos y vaqueros en distintos paisajes también típicos del Oeste como el pueblo fantasma, el tren, las minas y el salón. Cada paisaje representa una carga distinta del juego.

En el juego aparece la zona en la que nos encontremos, ya sea el pueble o las minas, etc. y un punto de mira que manejamos con el joystick o bien con el gunstick, ya que el juego exixte en las dos versiones del mando. Al mover el punto de mira hasta los laterales de la pantalla obtendremos el mismo efecto que si girásemos sobre n.otros mismos, por lo que podremos observar otras zonas del lugar donde nos encontremos.

Los forajidos se hayan ocultos tras diversos objetos como cajas, ventanas, vagonetas,etc. dependiendo de las características del lugar donde nos encontremos. Se asoman unos segungos, los suficientes para dispararnos y que les disparemos. También podemos disparar sobre varios objetos como botellas,flechas ruedas, por los que obtendremos puntos. Al sumar cierta cantidad, pasaremos de fase.





Los gráficos son bastante buenos, con la suficiente diverdidad en los colores y una buena definición de los distintos paisajes.

Lástima que el juego en sí tenga tan pocas pantallas, lo cual lo hace un poco monótono.En cuanto a la dificultad sólo diré que terminé el juego el mismo día que lo compré, así que os hareis una idea de su dificultad.

Una buena pifia de sus programadores ha sido suprimir la opción "kempstone", propia de los SPECTRUM y no de los MSX del menú.

La pantalla final es bastante simple, es algo como esto "ERES EL MEJOR SHERIFF" o "ACABASTE CON TODOS LOS BANDIDOS", mientras suena una melodía sin pies ni cabeza.

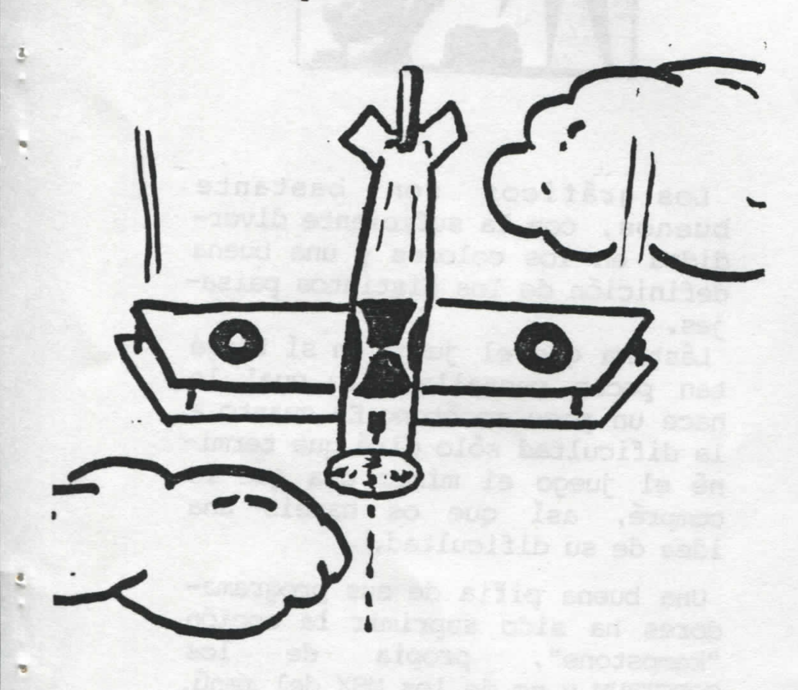
En fin, para pasar el rato.

Javier Dorado R.

socio 3

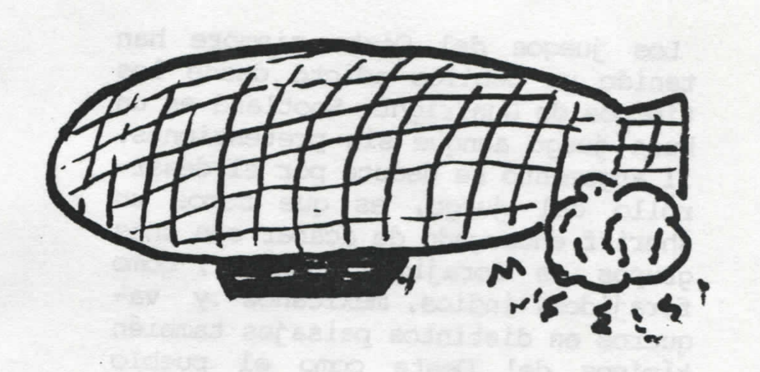
TIME PILOT

"Roger Heroe, piloto de las modernísimas fuerzas aeroespaciales, se sentó en la carlinga de su supercaza dispuesto a cumplir con su misión: destruir a las malignas fuerzas de hombrecillos verdes que amenazaban con destruir su querido y contaminado planeta Tierra. Apenas acabado el despegue, se sintió atrapado por unas extrañas fuerzas que, sin saber como, le transportaron a 1914. Aún no se había repuesto de la impresión de este viaje a través del tiempo, cuando unos aviones que parecían salidos de un museo, comenzaron a dispararle..."



Este es, más o menos, el argumento de este juego de KONAMI, que vió la luz en 1985, cuando los MSX iniciaban su andadura en España.

El juego se inicia como ya dije en 1914. Debemos derribar a un buen número de cazas antes de enfrentarnos con un hinchado dirigible al que, sin embargo, haremos morder el polvo con un par de disparos bien dirigidos.



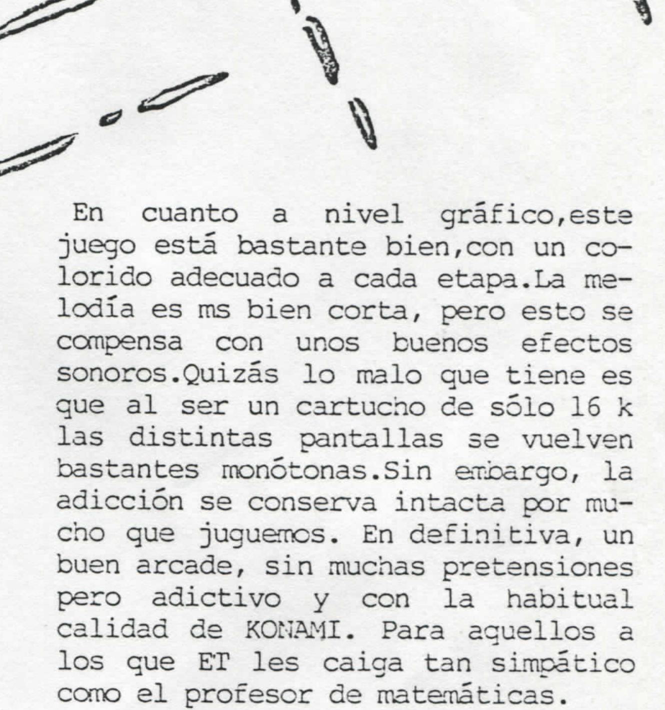
A continuación el agujero negro vuelve a hacer de las suyas y reaparecemos en 1940. De nuevo tenemos que derribar a una buena cantidad de enemigos antes de que un enorme bombardero se atreva a dar la cara. Un par de ráfagas de ametralladora y cambiamos nuevamente de fase...

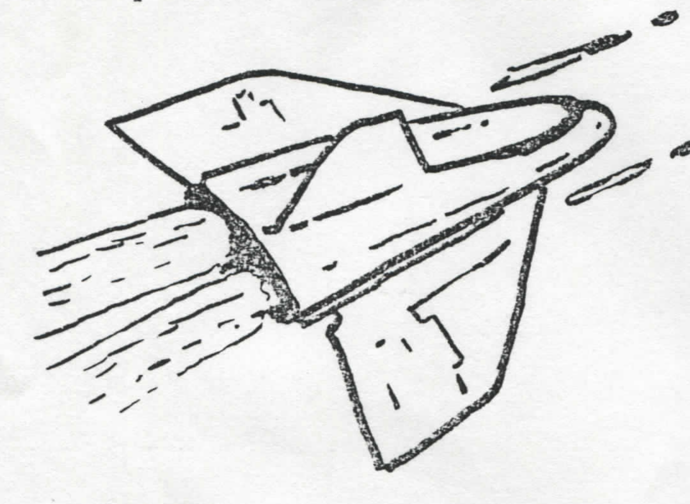
Ahora estamos en 1967.Unos helicópteros, con muy malas pulgas comenzarán a dispararnos apenas aparezcamos y, por si fuera poco, el progreso (si es que a eso se le puede llamar progreso) les ha dotado con misiles que no pararán de perseguirnos hasta que los destruyamos (o nos destruyan). A pesar de todo,no nos acobardamos por estas minucias y dejamos que nuestras super ametralladoras se ocupen de todo. Tras haber enviado a unas cuantas escuadrillas de helicópteros al chatarrero, aparece en pantalla el que debe de ser el hermano mayor de todos; un par de ráfagas por aquí,y otro por allá y asunto concluído.

Nos encontramos ahora en 1987. Modenos cazas a reacción se empeñan en que esta fase sea nuestra última fase. Las balas y los misiles zumban a nuestro alrededor como mosquitos enfurecidos. Nosotros hacemos hablar a nuestros matamoscas, es decir, las ametralladoras de nuestro caza. Eso,

y con un poco de pericia que pongamos, resolverán adecuadamente el problema. Tras haber reducido a polvo las fuerzas aéreas de varios países, un moderno aparato hará su aparición. Con buenas razones convenientemente apoyadas con ráfagas de ametralladora le "convenceremos" para que nos deje pasar de fase.

Tras este largo viaje a través del tiempo, nuestro amigo Roger Heroe se encuentra en su época normal, rodeados de la inmensa negrura del espacio en la destaca de vez en cuando alguna solitaria estrella.Nos veremos envueltos en un enorme atasco de ovnis tripulados por los malvados y crueles hombrecillos verdes.





Nosotros, haciendo de guardias de tráfico, intentamos resolver este atasco a golpe de ametralladora, cosa que no parece gustar a los extraterrestres, que responden con misiles,bombas atómicas,etc.

Tran imponer un poco de orden en este caos circulatorio a base de eliminar a todo bicho viviente que se nos ponga por delante, veremos aparecer por fin a la nave nodriza de los extraterrestres que desaparecerá tan rápidamente como vino gracias a nuestros hábiles disparos. ¿Y ahora qué? ¿Acaso veremos aparecer un mensaje de felicitación o una merecida condecoración por nuestros esfuerzos. Pues no,simplemente volvemos a empezar de nuevo...

En cuanto a nivel gráfico,este juego está bastante bien,con un colorido adecuado a cada etapa.La melodía es ms bien corta, pero esto se compensa con unos buenos efectos sonoros.Quizás lo malo que tiene es que al ser un cartucho de sólo 16 k las distintas pantallas se vuelven bastantes monótonas.Sin embargo, la adicción se conserva intacta por mucho que juguemos. En definitiva, un buen arcade, sin muchas pretensiones pero adictivo y con la habitual calidad de KONAMI. Para aquellos a los que ET les caiga tan simpático como el profesor de matemáticas.

Javier Dorado
socio 3

